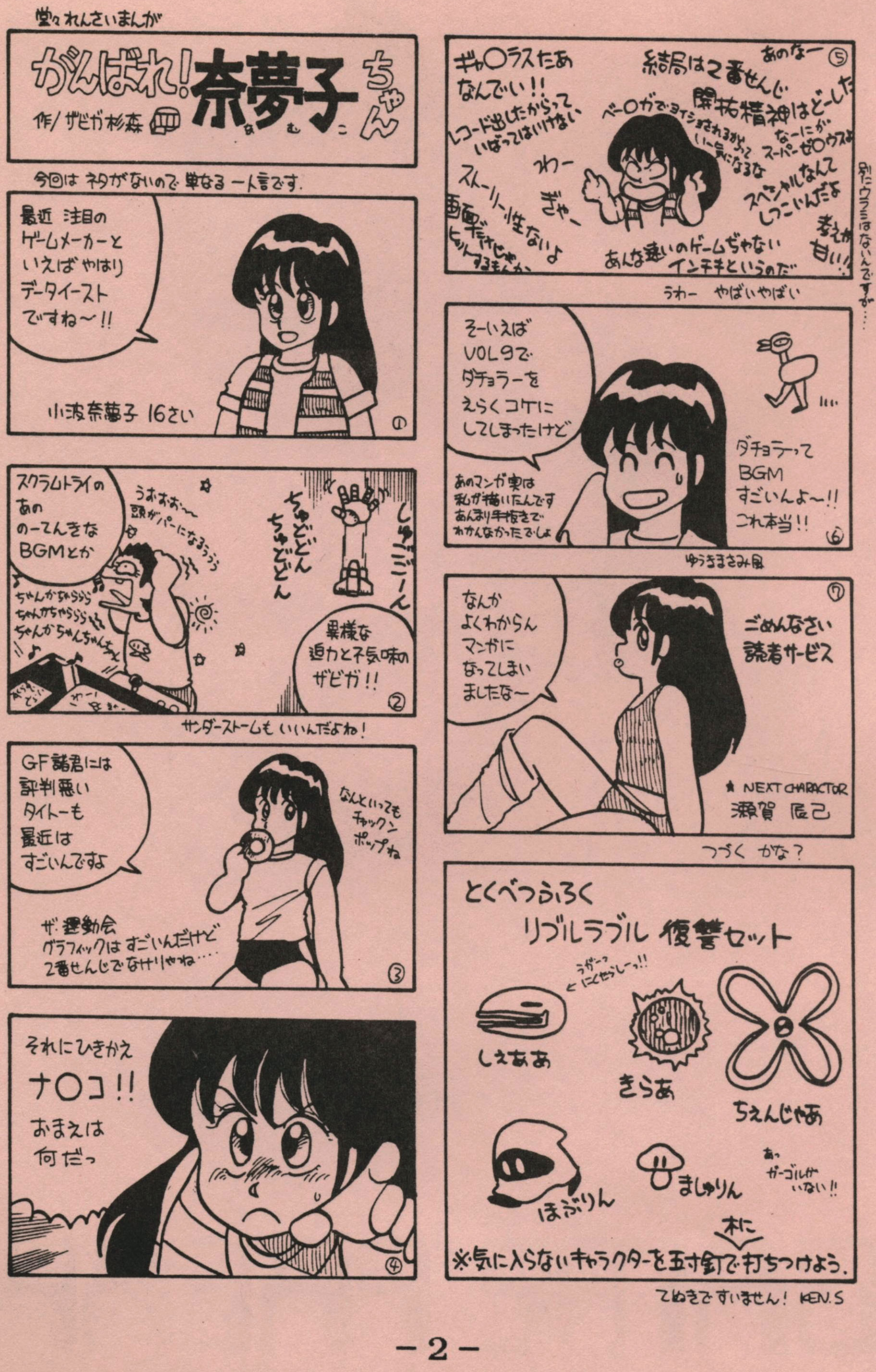


12

GAME FREAK



堂々れんさいまんが
がんばれ!奈夢子ちゃん
なむこ
作/ザビガ杉森
今回は ネタがないので 単なる 一人言です.
最近 注目の ゲームメーカーと いえばやはり データイースト ですね〜!!
小波奈夢子 16さい
①
スクラムトライの あの の一てんきな BGMとか
うおおお〜 頭がパーになるううう
ちゃんかちゃらららら ちゃんかちゃららら ちゃんかちゃんちゃんちゃ
ちゅどどん ちゅどどん
しゅごごーん
異様な 迫力と不気味の ザビガ!!
②
サンダーストームも いいんだよね!
GF諸君には 評判悪い タイトーも 最近は すごいんですよ
なんといっても チャックンポップね
ザ・運動会 グラフィックは すごいんだけど 2番せんじでなけりゃね・・・・
③
それにひきかえ ナ〇コ!! おまえは 何だっ
④
ギャ〇ラスたあ なんでい!!
あのなー
⑤
結局は2番せんじ
開拓精神はどーした
レコード出したからって いばってはいけない
ベー〇ガでヨイショされるからって いい気になるな
なーにが スーパーゼ〇ウスよ
わー
ぎゃー
ストーリー性ないよ
画面だけじゃ ヒットするもんか
スペシャルなんて しつこいんだよ
考えが 甘い!!
あんな遠いのゲームじゃない インチキというのだ
うわー やばいやばい
別にウラミはないんですが・・・・
そーいえば VOL9で ダチョラーを えらくコケに してしまったけど
あのマンガ実は 私が描いたんです あんまり手抜きで わかんなかったでしょ
ダチョラーって BGM すごいんよ〜!! これ本当!!
⑥
ゆうきまさみ風
なんか よくわからん マンガに なってしまい ましたな〜
⑦
ごめんなさい 読者サービス
★NEXT CHARACTOR 瀬賀 辰己
つづく かな?
とくべつふろく
リブルラブル 復讐セット
うがーっ にくたらしーっ!!
しえあああ
きらあ
ちぇんじゃあ
ほぶりん
ましゅりん
あっ ガーゴルかいない!!
木に
※気に入らないキャラクターを五寸釘で打ちつけよう.
てぬきですいません! KEN.S

DECO SCRUM TRY 戦略概論

No．200　柴田武彦

［1］

1ラウンドの5回（ぐらいかな）のトライ

までのパターン

2　〃　3　〃

相手がボールを蹴り、壱が受ける。と同時に右前へ進み5の前で横へ進み、かわしてそのまま独走。（素早くしないと、タックルをくらう）

［2］

1ラウンド5回のトライ
2　〃　3　〃　の後からのパターン
3ラウンド

壱がボールを受ける。と同時に左前へ進む。すると1がタックル。大抵は当らないが、油断は禁物！。そして1のタックルをかわすと弐へパス。

図説

```
            2
7  4  3        5  6
            1
憎らしい敵
------------------ ハーフウェイライン
味方
            壱
六  参  弐     四  五
            七
```

（Ｉ）　此処で２が弐へタックルする時

左上にかわして中央突破（中央突破しなくても、（ＩＩ）で充分です）。３が左からタックルするので是もかわす（一寸したテクです。斜め左上へタイミング良くかわす。）と独走。

（ＩＩ）　２が弐へタックルせず参に突進する時

参にボールがパスされた途端タックルされるので、弐のパスを少し下がって受け、すぐ六へパスして７と４の間を抜ける。

（ｉ）　此処で７と４の間を抜けられそうもなかったら、パス、パス、と五迄廻して、５と６の間を抜けて独走。（５，６は根性無しなので、殆どタックルしない。）

（ｉｉ）又はキックして前進し、自分がボールを取れそうなら突っ込む（つまり、相手が前進し過ぎている時）。そのまま独走するか、どうにもタックルされそうなら後へパスを廻し、（ｉ）と同じ相手にボールを取らせて待ち構えてタックル。そしてボールを取って（ｉ）と同じ。

［３］

ゴールの仕方

ゴールは４５度と真直ぐの方向しか使わなくてよい。ポストの内側なら真直ぐ蹴り、外側なら４５度と云う様に。（トライする時に気を附ける）
パワーメーターの目安は、画面下のスコア表示の文字“ＲＩＶＡＬ”の“Ｌ”の字に注目する。

図解



［4］

其の他！及び感想

・タックルを上手くかわすテクニックを身にくっつけませう。タイミングと斜めに走ってかわす事がポイント。
・審判のゼスチャーがリアルで好い。
・１０－ＹＡＲＤ　ＦＩＧＨＴみたいに、何処かに休みが欲しい。
・ドロップゴールが良く解らない（出来ないみたい）ので、教えて。
・スクラムについても上に同じ。
・ラグビーのくせに、スローフォワード（ボールを相手に投げる事）を反則としない処が、可笑しいと思うのだが…。
・上手くパターンを使うと、一分で五回トライ出来ます。因に私は９０万まで此のパターンでいきましたが、非常に飽きます。ゲームセンターの人の事も考えて、適当にやめてあげましょう。自分も腰が痛くなる許りですから。
・ラウンドが進むと、タックルが凄い。兎にも角にも相手を良く引き附けてパスする事と、キックを上手く使う事がポイント。パスを素早く廻す事も同様（是は実戦と同じ事）。
・繰り返すようだが、５，６の間や７，４の間は抜き易い。
・是も実戦と似て居るが、守る時は受けて立つ心算で。自分から突っ込んでタックルしても、ボールは取れない。味方が近くに居る処で、待ち構えて潰す。自分から突っ込んでタックルすると、独走され易い。（此のゲームは独走されると終りなんですよ。）
・乱戦状態になったら、我武者羅にパスボタンを押して、遠い方のサイド迄ボールを廻す。ゴールが近いならキックして立て直す。

［5］

以上

α　EXCITING　SOCCER　戦略概論

No．200　　柴田武彦

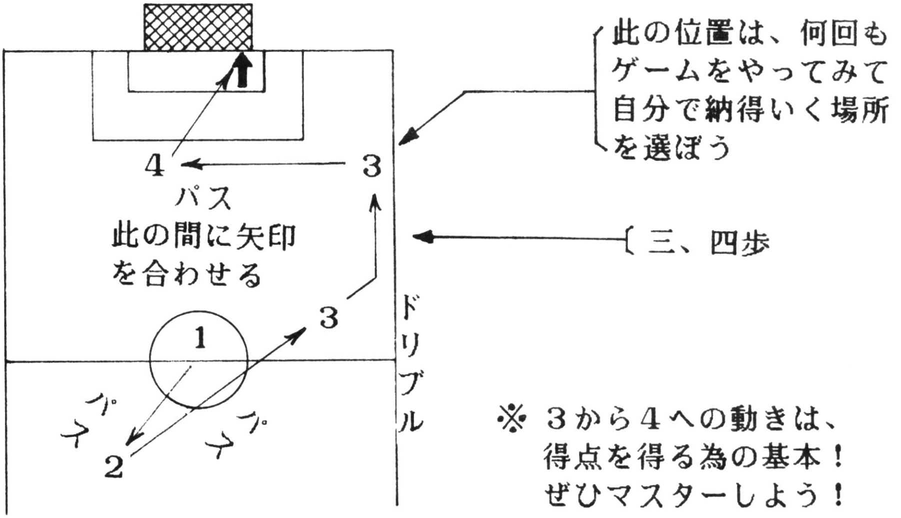
大分古いゲームだけど、簡単に点を獲得する方法が有る。
さてそれは．．．。
これを知れば、今迄何の為に苦労して点を入れて居たかわからんほどバカスカ点が入り、調子が良ければ２０点は入る。だうだ参ったか。参りました、御免なさい！と云った処で、始めよぉぉ。

［１］

１点目は以下のパターン。（２点目以降からでも使えぬことはない）

これは御膳立て。点を入れる基本なのだ。

先ずスタート。１ドリブル目は必ず前方です。しかし、此処ですかさず左後方へパス。次は右上方へパス。少し右端へ寄りながら進むと！なんとゴールが見えてくるではないか。（あたりまえ！）



※ ３から４への動きは、得点を得る為の基本！ぜひマスターしよう！

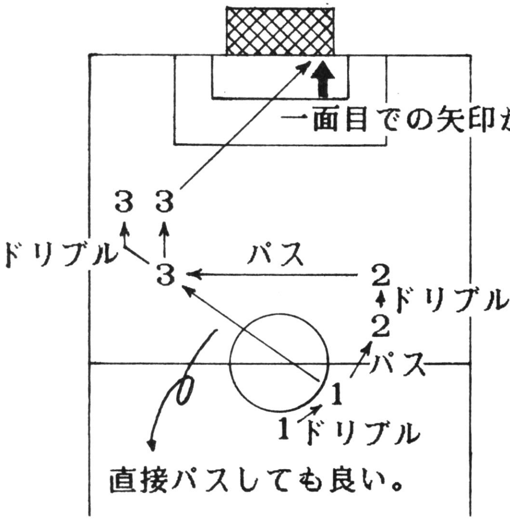
左を見ゆればゴール前にぞ一人居る。其処へパス。と！此の時、シュートの矢印をゴール右端に合わせる（つまりパスが行われて居る時）。1ラウンド位では、キーパーは徒々に左右に動いて居るのでキーパーが左へ動いた処へシュート。キーパーは無意味なジャンプをし、ボールはゴールへ突き刺さる。

太鼓の音と共にチアガールは踊り、君は感動の涙で画面が見えなくなるのであった。　［続］

［2］

選手達が戻っている間に、君はもう涙を拭いているだろう。新たな戦いは相手ボールから。

始めからレバーを右上へ倒しておくと、相手の一潑目のドリブルが取れる。（面が進むと取れないので、右上の後、左上にレバーを倒し、スライディングでボールをかっぱらう。）（タイミングが悪いと、スライディングをかわされたり、スライディングした後、スライディングされ返されるぞ～。）



そして、右上へパス。一歩ドリブルの後（とは云うものの、拘る必要はない）、左上へパス。真直ぐ進み（一歩外へ出てからの方が良いと云う説も有るが）シュート。
※此処でのシュートとは、ゴールが見えて居ない、ロングシュートのこと。是でないと入らない。画面がスクロールする前でなければ駄目。

一点目の時固定した矢印の御陰で、ＩＮ　ＧＯＡＬ。ゴールも見えないのに入る。君は前にも増して感涙にむせび、チアガールと共に踊るであろう。後は［２］のパターンを繰り返すだけ。※今考えれば、一点目の点の取り方は、二点目以降の布石だったのだ。

しかし．　ｂｕｔ．　ａｂｅｒ．　ｍａｉｓ！

［２］のパターンも完全ではない。何等かの理由に因り、外れる、又はキーパー以外の奴に体で止められる、等の現象が見られる事がよくある。して、対策は．．．．

（一）　再び［１］のパターンを使う。

（二）　又矢印で合わせるのは阿呆臭い、と云うＪＩＳマーク附きのぐうたら者は、敵にボールを取られたままにして、画面のスクロールをまち、ゴールを画面から追い出す。※従って矢印は動いて居ない。然る後に初めてボールを奪う。（そう簡単には奪える訳はないが。）そして［２］と似た様な事、即ち、左端の奴に、［２］のパターンと同じ処でシュートを撃たせる。

此のパターンは、二回位（各国全部と遣るのが二回の意味）迄通用すると思う。

［３］

以上

タイトー　　　フロントライン序説

講師　　出井得泰

［1］　テクニック一覧

ワープ

フロントラインで最もいろんなことが出来る技の基本だが、点数としてはワープするだけでは零点であるし、これの応用技を使ってもさして点数は得られないと云う、単に動きが面白いだけの技。

やり方：　戦車でも装甲車でもいいから二台見つけて、一台を一番右端（画面の一番右端ではなく、このゲームの行ける限りの右端である。）へもっていって、更にこの画面の一番上にもっていき、もう一台を画面の一番下の位置に持って来る。（図1）

そしてその戦車から一度外に出る（1）。その後もう一回同じ戦車に乗る（2）。すると、いきなり戦車がAの場所に行く。

※　上から下へ行くことも可能。左端では何故か出来ない。

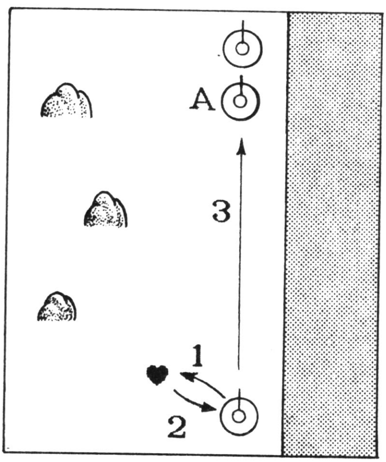


図1

首振り装甲車

フロントラインをやっている時一番頭にくる物。画面に砲塔だけ出して撃ってくる。やっつけることができない。（図2）

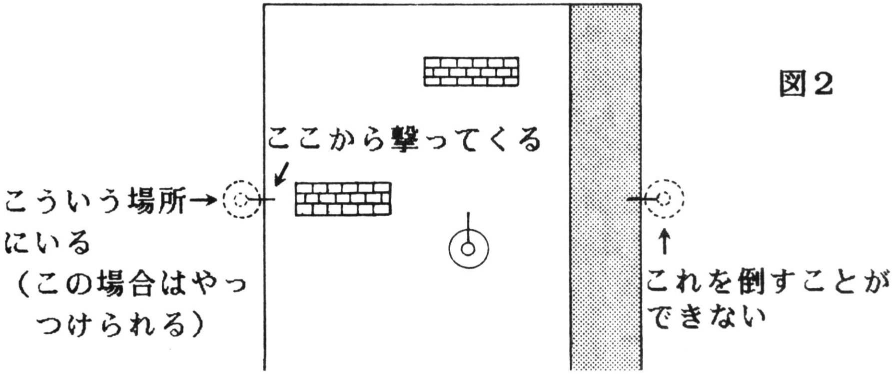


図2

加速

相手が、三面以降になってくるといきなり弾を撃たないで高速でせまってきて、体当りで軍曹を殺す、相手の必殺技。こっちはできない。

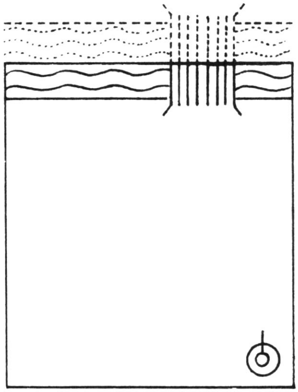


図3

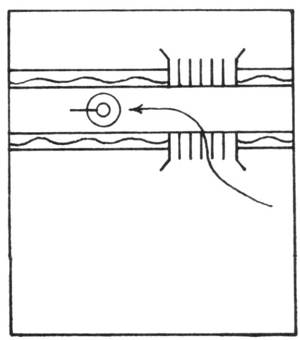


図4

川の中に入る

　ワープの応用。Ａ地点に戦車をおいておき、後はワープと同じようにしてもう一台の戦車を画面の下へもっていき、ワープする。（図３）

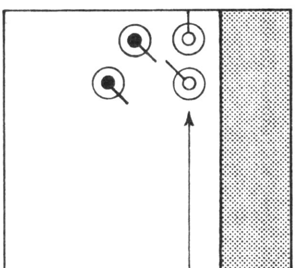
　すると橋と川の真ん中をぶち破って道ができる。その中に入って行くことはできるが、利用価値は殆どない。（図４）

万歳死に

　別にテクニックではないが、私の友達は人が死ぬときのことをこう言っている。

集団万歳死に

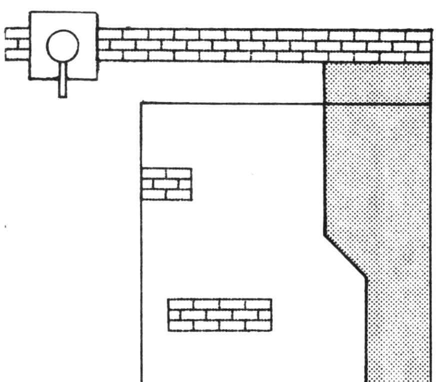
　敵が２～４人かたまっているところへ、銃で一発相手を撃っただけで全員が万歳をして死ぬこと。



砲台を予めこっちに向けておく

図５

総司令部はこの時画面の外
だいたいこの位置



※煉瓦の位置はうろ覚えなので間違っているかも知れません

図６

永久にフロントラインをやる

戦車（装甲車）があったらすかさず乗って別の戦車を探す。そこで乗っている戦車がやられるまでねばる。（やられなければずっとそこにいればいい。）やられたらすかさずもう一つの戦車に乗って最初の戦車があった位置に戻ると、また同じものがあるので、同じことを繰り返す。まず終わらないので、次の人はあきらめて帰ってしまうという、とんでもない技。

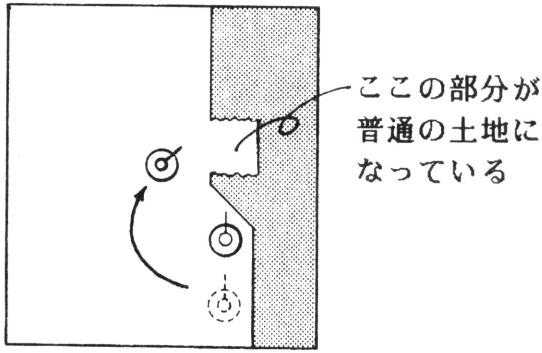


図7

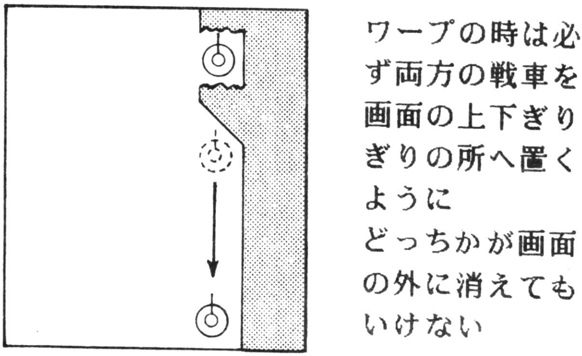


図8

デスラー戦法

　ワープの応用技。上の方に一台をおいておくと敵の戦車がやってくることがある。それをすかさずワープしていきなり敵の前に出てやっつける方法。但し、ワープする前に砲台の向きをワープ後の敵の方向に向けておくこと。（図５）

　私がやっていたら、そばにいた友人がこう名付けた。

総司令部の後にまわる

　ワープの最高応用技。まず、フロントラインの煉瓦の地帯に図６のような場所があるので見つける。この場所がわかったら戦車（装甲車でもできないことはないが、難しい）を一台Ａ地点におき、もう一台を下にもっていきワープさせて少し上の方へ行くと、図７のようになっている。そこへ乗っていた戦車を入れてまたワープする。（図８）これを繰り返す。（９図）

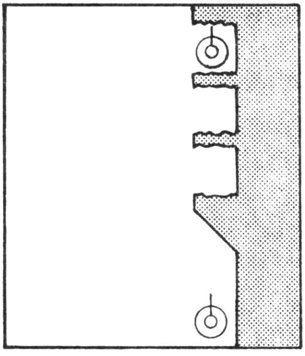


図９

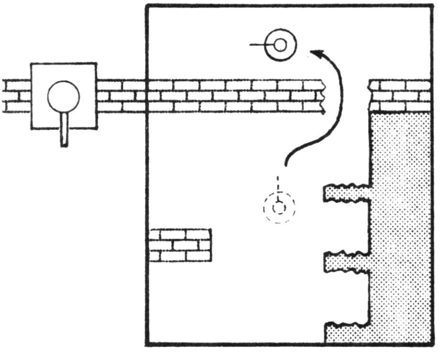


図１０

４～５回繰り返すと図１０のようになっていて、総司令部の後に入り込むことができる。但しそれより上へ行くことはできない。また、左へいって右へ戻ってくると、穴は修復されていてもう元に戻ることはできない。（図１１）

ここにいればまず敵にはやられないが、ごくたまに煉瓦ごしに撃ってくるのがいて、それにやられてしまうことがある。

このテクニックの難しい処は、戦車が一台壊されるとできなくなるため、もう一台とりに行かなければならないことであった。この場合元の場所に戻っても、穴は全て塞がれてしまっているので、また最初からやらねばならぬ。

とにかく敵の弾を喰らったらおしまい。（戦車の場合は装甲車の弾なら一回だけ耐えられる。）

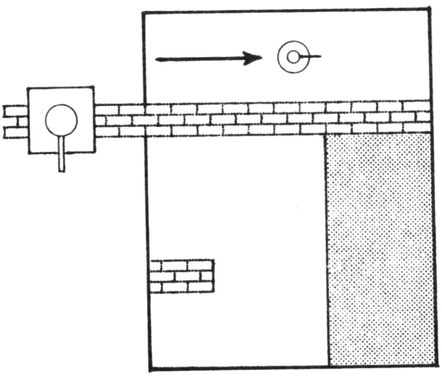
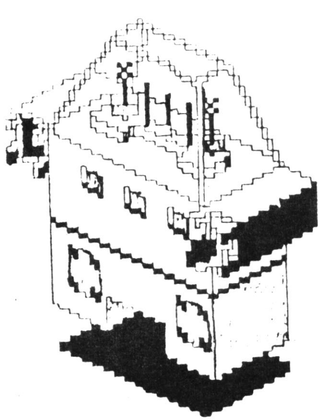


図１１

☆　以上



［2］　キャラクター一覧

テクニック一覧中に訳の解らない言葉が出てきたら、見てみてください。

木　　フロントラインに出てくる意味のないキャラクター。

軍曹　　このゲームの主人公。

地雷　　踏むと人と云わず戦車と云わず死ぬ。

石　　いきなり何処からともなくころがってくる。触れると死ぬ。

戦車　　動きは鈍いが一番強い。装甲車の弾なら一発受けても、脱出脱出すれば治って再使用可能。

岩　　荒地のキャラ。弾よけ。

草原　　入ると動きが鈍くなる。

装甲車　　動きはいいが、敵の弾が一発でもあたれば壊れる。

橋　　戦車、装甲車が最も遣られ易い場所。

煉瓦　　隠れ蓑。弾よけに最もいい。

総司令部　　前と斜め前にしか弾を撃てない大砲のこと。後から攻めると全く無防備。

穴　　地雷が爆発すると出てくる黒い部分。人や戦車などが入ると動けなくなる。暫くするとなくなる。

川　　川の中に行くことは出来るがさして意味はない。

敬称略　順不同



LETTERS

こんにちは！　初めて意見を書きますが、Ｇ．Ｆ．会員の内で「マイコンゲームもやっている！」という人はどれくらいいるのでしょうか？　僕はその一人ですが最近Ｉ／Ｏ（アイ・オー）という雑誌を読んで「この野ろー」と思いました。何故かというとその雑誌の 239ページには、「その辺の未成年が、ゲームがうまいと言うだけででかい顔してる」と書いてありました。はっきり言ってこれは〝ヒガミ〟だと思いました。しかも頭にくるのは「未成年が」という点です。じゃあ４０ぐらいのおっさんが必死こいてやったのはえらくて、僕たちのは悪い、ということになります!!　そんなにいやなら自分でやってみろ!!　みなさんはどう思いますか？　（Ｉ／Ｏ４月号です）

No.242　　阿久津　剛

★　そーですねー
　私自身は別にでかい顔をして居る心算は有りませんが、でかい顔をして居るプレイヤーも居るかも知れませんし、記事に由ってでかい顔をして居る様に書かれて居る事も有るかも知れないですね。只、それに対して愚痴を云うのは矢張、「僻み」なのでしょう。因に私はもうパチンコが出来る歳です。

Ｎｏ．００１　ＳＴＲ

私の街を一部だけ紹介しましょう。予備校と高校の近くにあり、オール５０円という水戸唯一の店があります。そこはバッティングセンターが本当なのですが、狭いところに３５台ぐらいあります。ラバータイプ台が１０台ぐらいあります。テーブルは、二人側用どうしをくっつけています。オリジナル台はほとんどありません。でも調子はまあまあです。適当にＮｅｗゲームが早く入ります。

そこには、ぬしともいえる人が現在４～５人居ます。（私がいくといつも居ます。）わたしはその人たちが、かわいそーなのです。その人たちは、たぶんその店しか出入りしていないでしょう。そのため、どのようなゲームが出荷されているのかを知らないと思います。最近のゲームでも入荷されてないのが数台あります。アップダウン、ドンキーコング３、Ｍｒ．ＤＯｖｓ、ユニコーンなどです。（だが、ワイルドライドは早く入った。）私の街では「ＡＭライフ」などというゲーム情報誌はなく（私は通販です）、Ｎｅｗゲーム情報に詳しい人は数少ないと思われます。そんなことなので、その人たちは、ワイルドライドをＭｒ．ＤＯの第二弾だと思っている人たちでしょう。ドンキーコング３を知らない人たちもいることでしょう。その人たちは“井の中のかわず”なのです。現代の情報化社会に生きるにしては、はずかしいことです。

そういえば、一週間ほど前、そこによーやくバスターが入りました。そしたら例の人たちが４か月ほど前に発売されたものとも知らず、目をかがやかせて一所懸命ｐｌａｙしていました。まったくかわいそうな人たちです。

そういう人たちは、ゲームの会社なども知らないにちがいありません。

私は“ただｐｌａｙする”だけの人にはなりたくありません。

ｗｉｔｈ　ｔｈａｎｋ　ｆｒｏｍ　ｍｅ
ｔｏ　ｙｏｕ

Ｎｏ．７１　皆川　徹

★　いかにも

Ｎｏ．００１　ＳＴＲ

ＧＦ ＭＯＮＩＴＯＲ ＭＡＮＵＡＬ

ビデオゲームについて会員がどの様な見方をしているのか、何を望んでいるのかを知らしむ為に、ＧＦモニターを行っています。

ＶＯＬ．９で一度説明しましたが、多少変更もあるので、このマニュアルに従って応募して下さい。

１．何のレポートをするのか

町のゲームセンター等で見掛けた・プレイした新しいビデオゲームについて（機種は問わない）次の項目に従ってレポートして下さい。

（１）ゲーム名及びメーカー名
（２）画面の色合い、見た時の印象についての考察
（３）ゲームの音、ＢＧＭについてのコメント
（４）ゲーム展開の不自然なところ
（５）初めてこのゲームをして解りにくかったところ
（６）このゲームの面白いところ、いいところ
（７）このゲームを更に面白くするアイデアがあれば書いて下さい
（８）その他、このゲームに関するコメント

２．書式

Ｂ５のルーズリーフ（文房具屋で買おうよ）に項目毎にレポートして下さい。枚数は幾らでも結構です。成る可く多い方がいいですね。横書きで書いてね。但し、レポートは一機種毎に書いて下さい。（一枚の用紙に幾つものゲームをレポートすることはダメですよ。）

次にレポート例を示します。

ＧＦモニターレポート

１９８４年7月１０日

（１）　ゲーム名＝ＧＡＰＬＵＳ　（ＮＡＭＣＯ）
（２）　色はきれいだが、気色悪い配色で嫌い。
（３）　ＢＧＭ　一連のナムコのゲームのように大変高レベルの曲想と音色である。透き通るような高音と、響くような低音が上手く溶け合っている。
（４）　敵を撃った時にワープしてしまうことがある。しばしばゲーム進行が止まってしまふ。兎に角ＢＵＧが多い。
（５）　兎に角速くて訳が解らなかった。しかし、目が慣れてしまうと幾らでもいく。
（６）　ただ鬼の様に撃つところはいい。
（７）　なひ
（８）　スペシャル，パーツ，チャレンジングステージの字作り，スロットマシーン　ｅｔｃ．．．
ゲーム展開に枝葉が多過ぎて大味なゲーム。スピードを速くして難易度を上げるのは、ずるい。スピードに慣れてしまえば極めて易しくなってしまうのだ。

〒１９４　東京都町田市○○○−○○−○
諸星　弾　１８歳　℡０４２７−○○−○○○○
会員№００１
奨学金希望

３．送付方法

普通郵便で当局ＧＦモニター係へ送る。その時、複数機種のレポートを一封筒に入れて送ってよいので、沢山送ってね。

宛先

〒１９４　東京都町田市南大谷２４１－１７－２
田尻方　ＧＦモニター係

４．〆切

ＶＯＬ．９のは変更になりまして、第一期締切が１９８４年６月３０日、第二期が同年９月３０日になりました。３ケ月おきに集計します。

そこで、３ケ月間で一番多くレポートしてくれた人上位三名に、奨学金（ゲームの研究費として与えます）数千円程度か、〇〇〇〇Ｔシャツ，〇〇〇〇レターセットを差し上げます。
（〇〇〇〇はゲームの名前なのさー）

５．その他

応募に関してこのマニュアルにそぐわない方法でレポートした場合、当局ＧＦモニター係で受理しない場合があります。例えば、バカでかい紙に書いてきたりするとダーメです。

少しでも会員と本部の交流を深める為に、皆さんたくさん応募しましょうね。

あっと、それから、ふつーの御意見、御感想の手紙も待ってるからね。

GAME FREAK 1984

☆ Game Freak 通信販売マニュアル

通信販売は、買い手が売り手に本代及び郵送代を送付して本を手にいれるシステムで、同人誌では非常に多い販売システムです。

ここでは、Game Freak本誌を通信販売に依って手に入れたい時に、具体的にどの様な手続きを踏む可きかを説明します。

（１）　何が欲しいのか

当局では、Game Freak本誌の他に別冊も発行していて、その数は現在１０数冊種に及びます。

もし貴方が只単にお金だけを送って来ると、当局では何を送っていいのか判りません。その様な申し込みに対しては、処理を後廻しにして、結果的に当局で、適当な金額相当の本を送る事にしています。

此の様な申し込み例はかなりあって、当局でも困っているのです。「本が仲々届かない！」と苦情を云う人の中には、こうした不完全な申し込みに依って後廻しにされている人が相当数に上る事は事実です。

ですから、“自分が何が欲しいか”を忘れずに明記してください。

（２）　何処の誰か！？

時々、住所・氏名を書き忘れる人がいるのは、理解に苦しむ限りですね。住所は絶対省略をせずに、郵便番号も書いて下さい。又、郵送用の“住所・氏名を明記した、５㎝×１０㎝の紙片”を忘れずに！

（３）　代金納入法

一般的には切手、為替、現金の三種類の納入法がありますが当局の場合、為替に依る支払いのみを受付けています。

何故なら、切手は当局で受け取っても、使用々途に困るし、（印刷費等の経費の支払いは為替で行っています）現金書留は買い手に郵送代の負担をかけ過ぎてしまうからです。

為替は、郵便局に行けば買う事が出来ます。（但し四時迄）その際、手数料を郵便局に支払いますが、現金書留で送る時にかかる代金に比べれば安いものです。

為替は、五百円札より少し小さい紙片で、表裏に、住所・氏名を書く欄があるのですが、ここには絶対何も記入してはなりません。買った状態のままで封筒に入れるのです。

為替での納金なら、郵送は普通郵便で送る事が出来るので、とても御得な訳です。

それから、呉々も使用期限には注意して下さい。為替は、発行日より二箇月でその効力を失うので、期限の迫っているものや過ぎてしまっているものを送らないようにしましょう。

（４）　発送時期

同人誌は普通、学生等が作っている場合が多く、当局もそれに同じです。と云う事は、昼間は学校に行っている訳で、一日中、鬼の様に発送作業をしているのではないのです。従って、郵送量が多い場合当然遅れるものが出てくるので、買い手の方には、“発送は二週間〜一ケ月”と見て頂きたいと思います。発送作業は非常に労力を使うと云う事を御理解頂けたらと思います。

若し、一ケ月経っても本が届かない時は、事故等が予想されますので、御連絡下さい。

（５）　事故

当局は、実住所を公開していることからしても、○○本の通信販売とは違い、「本代を受け取っても発送しない」などと云う事はしません。（若し、そう云う事をするようなら私書箱を使う事が最低条件になるでしょう。）

若し、本が何時迄経っても届かない時は、恐らく事故と思われます。其の時考えられるのは、以下の例です。

（ａ）　当局の住所を書き間違えて届かなかった。そして、差し出し人名を書かなかった為、戻っても行かない。
（ｂ）　当局が住所を間違えて書いた。誤配達。（しかし此の場合当局に戻って来る筈。）
（ｃ）　申し込み書に、氏名・住所がない。或いは間違って書いた。
（ｄ）　引っ越した。其の際、郵便局が不親切にも転送してくれなかった。
（ｅ）　郵便局内で行方不明。（原因不明）

実際に年末等は（ｅ）の例が多く発生し、ゼビ本の発送時等は特に千葉県方面の１０％程が届かず、当局で再発送したものです。若し届かない時は葉書で速やかに御知らせ下さい。其の際、何時申し込んだのかを明記して下さい。それから万一の為に、封筒や葉書には必ず差出人名と住所を明記して下さい。

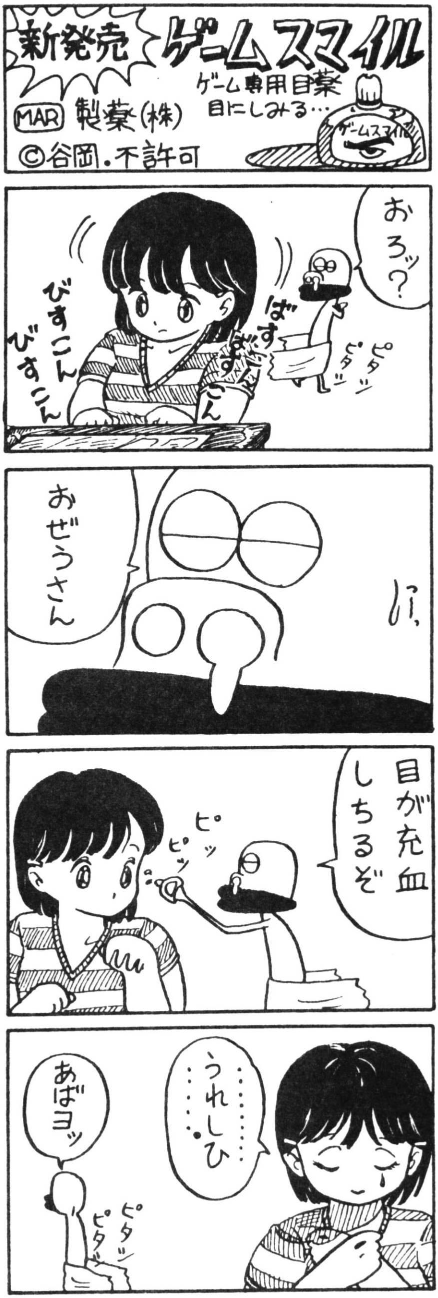
6）　連絡

万一届かない時、或いは解らないことがある時に当局とコンタクトを執る訳ですが、呉々もＴＥＬはやめて下さい。（原則的にＴＥＬは受付ない。）コンタクトは全て郵便で御願いします。

何時ぞやも、届かないことについての（遅れていることについての）不満、怒りをＴＥＬで喚いた人がおりましたが、こうした冷静さを失った道徳心の欠如した人がゲームをしていることは大変悲しいと思いました。

同人誌（商業誌とは違う！）と云うものにまとわりつく発送遅延の問題に苦しんで居るスタッフに買い手側も理解してくれたら嬉しい限りです。

些か、言い訳がましくなって心苦しいのですが、ほんの数人で運営している哀しさを解ってやって下さい。



（７）　既刊案内

数の限られた残り部数の小ない本も有りますので、若しなくなってしまった時は、残念ですが、代金払い戻しとなります。

又、これから出る本、出る予定の本を注文するのは避けて欲しいものです。例えば、いきなりＶＯＬ．２０を注文されても未だ出版していないものは送れないのですから、そういった場合、其の本が出版される迄発送を見合わせるか、払い戻しと云うことになります。充分、Ｇ．Ｆ．本誌のインフォメーション等で既刊を確認してから申し込んで下さい。

宜しく御願いします。

Ｇａｍｅ　Ｆｒｅａｋ　出版局　１９８４

→切り取り線！

GAME FREAK 通信販売申込書

書　　　名	冊数	単価	合 計 額

全額 ＿＿＿＿＿＿＿＿

※　コピーして増殖させる事に依って、本格的通販が楽しめます。

☆通販既刊案内

ENCYCLOPEDIA GAME FREAK VOL. 1～6 VOL. 1～6の合本	1000円
GAME FREAK VOL. 7 マッピー辞典	500円
GAME FREAK VOL. 8 アップンダウンキャラクターマニュアル	完売御礼
GAME FREAK VOL. 9 ダチョラー物語 etc...	400円
GAME FREAK VOL. 10 リブルラブル攻略概論	600円
GAME FREAK VOL. 11 チャックンポップ攻略概論	500円
GAME FREAK VOL. 12 スクラムトライ戦略概論 エキサイティングサッカー戦略概論	500円
XEVIOUS 1000万点への解法	500円

※価格は全て手数料、郵送料込み

申し込み先
〒194 東京都町田市南大谷241－17－2

田尻方 GAME FREAK 出版局

うきうきへんしゅーぶ

今回のＧＦは実験作品で、読者からの攻略法を中心に、本格的日本語ワードプロセッサーを導入して、仕上げてみました。私個人としては、ワードプロセッサーの字は大変美しく、読み易いと思いますが、反面、機械的冷たさも感じたりします。（又、其処がよかったりもする！？）

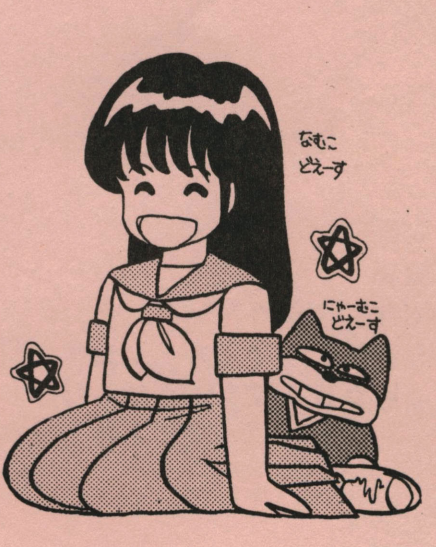
若し好評の様ならば、これからもワードプロセッサーを使用していきたいと考えています。是非読んだ感想を御寄せ下さい。

次回予告

№００３杉森氏、小学館新人コミック大賞佳作入賞おめでとー！

なんと次回ＶＯＬ．１３は、杉森氏中学三年時代に描かれたゲームコミック“ＤＯＮＫＥＹＫＯＮＧ”と、ＮＯＶＡ２００１攻略法そしてお待たせのＧＡＰＬＵＳ攻略法が登場するぞ！

それぢゃ、また会おう！





ビデオゲーム専悶誌　GAME　FREAK　第12号

企画　：TAJI　CORP. 1984
編集　：DAN　MOROBOSHI
制作　：GAME　FREAK
発行所　：〒194　東京都町田市南大谷241－17－2
初版発行：1984年6月25日

¥300